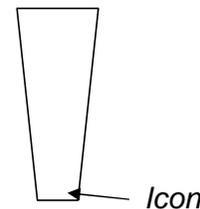


Vorbereitungen: *Die Elemente sind gegen den Uhrzeigersinn aufgelistet.
Die Nummerierung ist willkürlich von R. Winner gewählt.*

1. **Star Cluster Board:** Das große runde Spielbrett (SCB) kommt in die Tischmitte. Ihr könnt beide Seiten benutzen. Eine der Seiten enthält Sackgassen (Dead Ends).
1. Partie: Nutzt Seite mit Eiskristall-Icon bei Feld "0"-Pkte.
2. **Dice Board:** Dreht den Würfel-Plan auf die zur Spielerzahl passende Seite und legt ihn irgendwo an das SCB-Spielbrett an.
3. **Anzahl Würfel:** zu viert: Nutzt alle 9 silbernen und den 1 roten Würfel.
zu zweit/dritt: Nutzt nur 7 silberne Würfel.
Die Würfel liegen anfangs in Mitte des SCB-Spielbretts.
4. **Median Marker:** Der gelbe Tropfen-Marker liegt neben dem Dice Board.
5. **Planetary System Tiles:** Mischt diese 17 ovalen Plättchen und verteilt verdeckt 16 davon auf die gelben Planetensysteme (SCB-Spielbrett). Das übrige Plättchen kommt unbesehen in die Schachtel.
6. **Gyrodyne Board:** Legt diesen Plan irgendwo an das SCB-Spielbrett an. Sortiert die Gyrodyne-Plättchen nach Art und stapelt sie auf dem Gyrodyne Board auf ihren Feldern. Bildet 3 Stapel mit den rechteckigen Belohnungs-Plättchen, jeweils die 7 Punkte oben und die 4 Punkte unten.
7. **Modifiers Board:** Dockt diesen Plan irgendwo an das SCB-Spielbrett an.
Plus-Minus-Würfeländerungs-Marker: Verteilt an jeden Spieler 1 Marker, die übrigen Marker stapelt Ihr auf den dazu passenden Feldern auf.
Plus-Two-Würfeländerungs-Marker: Stapelt diese Marker auf den passenden Feldern auf.
8. **Exploration Bonus Tiles:** Mischt diese 12 quadratischen Plättchen und legt sie verdeckt als Stapel gut erreichbar ab.

9. **Transmitter Tiles:** Sortiert diese Plättchen nach Sorten: A, B und C. Stapelt jede Sorte mit den Buchstabenseiten oben. Dann stapelt alle Plättchen B auf C und A darüber. Legt oberste 3 Plättchen neben das SCB-Spielbrett.
10. **Four-Cube Marker:** Jeder Marker steht für 4 Engineering Cubes. Man kann jederzeit diese Marker in Cubes tauschen.
11. **Engineering Cubes:** Diesen Vorrat von kleinen milchigen Würfeln sollte jeder Spieler erreichen können.
12. **Technology Boards:** Technologien gibt es in den Stufen I, II und III. Für jede Stufe wird EIN Plan benötigt (Standardspiel). Ihr könnt den jeweiligen Plan zufällig wählen. Nehmt in der 1. Partie die Pläne: AI, AII und AIII. Platzierung: I innen, III außen am SCB-Plan..
13. **Time Marker:** Der Time Marker zeigt die aktuelle Runde an. Legt ihn so, dass er die innerste Technologiezeile anzeigt. Innerste Zeile = nächst am SCB-Spielbrett.
14. **Goal Tiles:** Nehmt in der 1. Partie die Plättchen mit Eiskristall-Icon an ihrer schmalen Seite. Legt sie dort an das SCB-Spielbrett an.
Standardspiel: Wählt 3 zufällige der 6 Plättchen, ebenso mit zufälliger Seite oben. Die 3 übrigen Plättchen kommen in die Schachtel.



Aufbau der Spieler-Tableaus: Schaut auf Seite 6 der Originalregeln nach, ebenso für initiale Einstellungen.

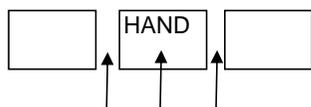
Diese Übersetzung hat keinen Anspruch auf stets treffende Bezeichnungen. Allerdings sollten die Regeln korrekt wiedergegeben worden sein.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 31.07.18

Story:	Es ist das Jahr 2849. Jeder Spieler führt ein Unternehmen, das im Weltall Energie erzeugt durch Gyrodynes (Flugschrauber), die Pulsare umkreisen. Ein Pulsar ist ein schnell rotierender Neutronen-Stern. Für den Energietransport müssen Transmitter aufgebaut
Info:	Es gibt auf dem Spielbrett: Planeten-Systeme, Pulsare, Jump Gates. Die KSR beschreibt i.d.R. das Spiel zu viert.

Ihr spielt 8 Runden zu je 3 aufeinanderfolgenden Phasen.
 Jede Phase wird von allen Spielern abgehandelt, bevor die nächste beginnt.
 Eure Punkte stehen für Erfolg Eurer Firma in der Energie-Vertriebsindustrie.

1) Würfel-Phase:

- Der 1. Spieler (Rakete auf 1. Platz bei Spielerreihenfolge) nimmt alle silbernen Würfel und wirft diese.
 Entsprechend seiner Augen wird jeder Würfel auf dem Dice Board platziert.
- MITTLERER Würfel:** Legt alle Würfel in eine Reihe auf dem Dice Board.
 Das Würfel Feld mit dem mittleren Würfel (also der 5. in Partie zu viert) erhält den "Median Marker". Haltet eine Hand über das betreffende Feld.
 Nun schaut Ihr, auf welcher Seite der Hand mehr Würfel liegen.
 Entsprechend wird der gelbe Marker links/rechts von dem Feld mit der Hand platziert. Bei Patt verbleibt er auf seiner anfänglichen Position.



Beispiele für die 3 möglichen Positionen des gelben Markers.

- WÜRFEL vom Dice Board NEHMEN:**

Beginnend mit dem Startspieler nimmt sich jeder Spieler 1 Würfel UND bewegt 1 von 2 Zählsteinen, abhängig von der Position zum gelben Marker.
 Zählleiste: Initiativ-Leiste: für die Spielerreihenfolge maßgebend

Engineering-Leiste: für die Verteilung von Cubes maßgebend

Fall 1): Nimmt man einen Würfel rechts vom gelben Marker, zieht man gemäß Lage des Würfel Felds einen der Zählsteine 1 - x Felder nach rechts.

Ein Feld ist 0 - 5 Felder vom Feld mit dem gelben Marker entfernt.

Fall 2): Nimmt man einen Würfel links vom gelben Marker, zieht man gemäß Lage des Würfel Felds einen der Zählsteine 1 - x Felder nach links.

Fall 3): Nimmt man einen Würfel vom Feld mit dem gelben Marker, zieht man keinen Zählstein.

- Verschiebt man einen Marker, werden evtl. andere Marker, die darauf sitzen, in bisheriger Reihenfolge an ihrem Platz belassen. Und man zieht auf andere Marker, wenn das Zielfeld besetzt ist.
 Beim Überschreiten bleibt der Marker auf letzter möglicher Position oben. Überschreiten der Zählleisten ist nur erlaubt, wenn nichts anderes geht.
- NOCH 1 WÜRFEL:** In umgekehrter Spielerreihenfolge nimmt jeder Spieler einen weiteren Würfel.

2) Aktions-Phase:

In Spielerreihenfolge durchführen.

- Jede Aktion im Spiel erfordert eine genau bestimmte Augenzahl. In dieser Phase kann jeder Spieler in seinem Zug seine 2 Würfel nutzen. Ggf. kommt noch 1 Bonus-Würfel (ROT) dazu.
 Genutzte Würfel werden in die Mitte vom SCB-Spielbrett gelegt.
- Würfel-Veränderungsmarker können nur einzeln eingesetzt werden, also nicht kombiniert. Man kann theoretisch auf max. 8 Augen erhöhen.
- Man kann die selbe Aktion nochmal wählen, wenn der 2. Würfel passt.

Aktion - Bewege Dein Raumschiff:

- Jeder Spieler hat zu Spielbeginn ein eigenes Startfeld bekommen.
- Um zu fliegen, zahlt man einen Würfel mit beliebiger Augenzahl. Die Augenzahl bestimmt die genaue Anzahl anzufliegender Segmente im Flug. Veränderungsmarker können bis zu 8 Augen führen, 0 ist verboten.
- Ein Flug verläuft immer über verbundene Abschnitte, d.h., isolierte Pulsare sind nicht erreichbar. Jeder Abschnitt (Linie) verbindet 2 Ziele (Pulsar, Jump Gate, Planetary System).
 Man MUSS genau so weit fliegen, wie die Augenzahl (ggf. modifiziert). In einem Flug (also mit genau 1 Würfel) darf man jede Verbindung nur 1-mal nutzen. Ein weiterer Würfel startet einen neuen Flug.



- Erreicht man als Erster ein Planeten-System, deckt man das Plättchen dort auf und sieht einige Planeten. Bei weniger als 4 Spielern müssen einige der Planeten mit Markern der nicht mitspielenden Farben blockiert werden.
- Wann immer man ein Planeten-System erreicht, muss man 1 Station auf einem der Planeten dort bauen. Jeder Planet trägt max. 1 Station.
 !!! Jeder Spieler kann im selben Planeten-System nur 1 Station haben.

- ◆ Beim Durchflug eines Planeten-Systems muß man 1 Station auf einem unbewohnten Planeten dort hinterlassen, falls verfügbar**. Sonst kommt der Marker auf den blauen Planeten. In keinem Fall gibt es einen Bonus.
- ◆ Beim Flugende auf einem Planeten-System muss man 1 Station auf dem blauen Planeten hinterlassen, falls verfügbar*. In diesem Fall erhält man einen Erkundungs-Bonus.
Ist kein blauer Planet verfügbar, setzt man die Station auf einen unbewohnten Planeten dort, ohne jedoch einen Bonus zu erhalten.

ERKUNDUNGS-BONUS:

ENTWEDER nimmt man den Bonus, wie angegeben
ODER man zieht 1 Erkundungsbonus-Plättchen.

Diese Plättchen sind meistens sofort einzulösen und abzuwerfen.

- ◆ Endet ein Flug auf einem unbesetzten PULSAR, legt man 1 seiner Ringe darüber = Pulsar ist besetzt. Jeder Spieler kann bis zu 6 Pulsare besetzen.
- ◆ Isolierte Pulsare kann man nur mit best. Technologie/Transmitter besetzen.

SACKGASSEN (Dead Ends):

- ◆ Falls man auf der Spielbrettseite mit Dead Ends spielt, kann man den Weg dorthin doppelt benutzen, da die Segmente aus Doppellinien bestehen. Man kann also in einem Zug hin- und zurückfliegen. Jedes Segment zählt.
- ◆ Beim Bau einer Station in Dead Ends erhält man Erkundungs-Bonus. Der Flug muss dort nicht enden.

Aktion - Nimm 1 Gyrodyne-Plättchen:

- ◆ Gyrodyne = Flugschrauber. Es gibt sie in 3 Größen (1 / 2 / 3).
Gegen Abgabe eines Würfels kann man 1 Gyrodyne-Plättchen erwerben. Man erhält diese Plättchen aber auch über andere Effekte.
Jederzeit kann man ein Gyrodyne-Plättchen in einen eigenen Pulsar legen, was keine Aktion erfordert. Dabei muss die Seite mit Würfel oben liegen, was bedeutet: Das Plättchen ist "under construction", also im Bau.

**bezieht sich auf Planeten

PRÄMIE für Gyrodyne-Projekte:

- ◆ Hat man mind. 2 Gyrodyne-Plättchen gleicher Größe (1 / 2 / 3) auf dem SCB-Spielbrett auf Pulsaren (im Bau oder kreisend), dann gilt:



- ⇒ Wer zuerst die Bedingung erfüllt, nimmt sich die 7-Punkte-Prämie, der nächste Spieler die 4-Punkte-Prämie.
- ⇒ Man kann auch beide Prämien der selben Größe erhalten und man kann generell jede Prämie jeder Größe bekommen.
- ⇒ Manche Technologie bringt später zusätzliche Punkte für diese Prämien.

Aktion - Lass 1 Gyrodyne kreisen:

- ◆ Um ein Gyrodyne "under construction" kreisen zu lassen, muss der dort abgebildete Würfel (3, 5, 6) abgegeben werden, dann Gyrodyne umdrehen. In der Produktions-Phase bringt ein kreisendes Gyrodyne Punkte.

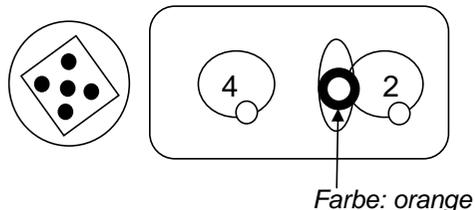
Aktion - Transmitter:

- ◆ Eine Anordnung von Transmittern bei jedem Spieler überträgt Energie.
 - ◆ Diese erhält man durch Transmitter-Tafeln, die man durch 1 der darauf verlangten Würfel erwirbt. Man setzt 1 Marker auf die Würfelabbildung.
 - ◆ Jeder Transmitter kann sich mit 1 - 2 anderen Transmittern verbinden, was durch halbe Würfelsymbole an den Enden gekennzeichnet ist.
 - ◆ Sobald man einen weiteren Transmitter erwirbt, muss man direkt entscheiden, ob er verbunden wird ODER eine neue Einheit bildet. Man hat also ggf. mehrere Transmitter-Einheiten, die auch nicht mehr in ihrer Zusammensetzung auseinandergerissen werden können.
 - ◆ Ein Transmitter arbeitet erst, wenn alle Würfelsymbole auf ihm bezahlt sind, also abgedeckt wurden. Man kann mit weiteren Aktionen Würfel dazulegen. Sind alle Würfel abgedeckt, gibt es sofort einen Bonus, der auf der Vorderseite mit Häkchen abgebildet ist.
- ⇒ Danach dreht man den Transmitter um und erhält zum Rundenende immer den Bonus der nun obenliegenden Seite.
 - ⇒ Dreht man 2 verbundene Transmitter um, nimmt man den roten Würfel und stellt ihn auf dem Transmitter auf die dort angezeigten Augen ein. Auch "0" ist möglich.
 - ⇒ Nutzt man diesen Würfel nicht in seinem Zug, verfällt er.

HEADQUARTERS - Es sind die HQ-Spielpläne erforderlich.**Aktion - Erledige ein Headquarter-Projekt:**

- ◆ Deine HQ-Tafel ist individuell. Nur Du kannst sie nutzen. Vor Spielbeginn entscheidest Du Dich für eine der beiden Seiten.
- ◆ Projekte sind in Pyramidenform von unten nach oben zu erledigen. Jedes höher liegende Projekt benötigt zwei stützende (fertige) Projekte. Erledigt = Passenden Würfel abgeben und eigenen Marker platzieren. Manche Projekte bringen Sofortboni, andere ermöglichen genau einen sofortigen oder späteren "Gate Run" in rot / grün / orange:
 - ⇒ Einen Gate Run verbindet man mit einem Flug seines Raumschiffs und zählt dabei die besuchten Gates, deren Farbe durch 1 erledigtes Projekt bestimmt wurde. Je Flug (1 Würfel) kann genau 1 Gate Run erfolgen.
 - ⇒ Man kündigt den Mitspielern einen stattfindenden Gate Run an.
 - ⇒ Der Startpunkt zählt nicht mit, auch mehrfach in selben Flug besuchte Jump Gates zählen nicht doppelt. Nach Abschluß des Flugs setzt man einen Marker auf das "Gate Run"-Symbol des Projekts und erhält je besuchtem Gate 1 - 5 Punkte, je nach Angabe beim "Gate Run"-Symbol.

Beispiel:



Es gibt 4 Punkte für die Erledigung des Projekts und 2 Punkte je erreichtem bzw. passiertem Gate in der Farbe orange.

Jump Gates = Gates

Aktion - Technologie nutzen:

- ◆ Jede Partie nutzt 3 Technologie-Pläne der 3 Sorten (I, II, III) In der ersten Runde sind nur die Technologien der 1. Zeile verfügbar, also der Zeile, die am nächsten am SCB-Spielbrett anliegt.
- ◆ Der Zeit-Marker sollte auf diese Zeile zeigen.
- ◆ Am Ende jeder Runde versetzt man den Zeit-Marker in nächste Zeile nach außen. Die vorher genutzten Zeilen bleiben verfügbar.
- ◆ Durch Einsatz eines Würfels kann man sich 1 Technologie erschließen. Ein eigener Marker wird auf die entsprechende Würfel-Abbildung gelegt. Jede Technologie kann von 2 verschied. Spielern beansprucht werden,



Fall: Technologie mit 1 Würfel und Vorhängeschloß darunter:

- ⇒ Nach der Runde, in der 1 Spieler 1 Marker auf das Würfel-Symbol gelegt hat, wird sein Marker auf das Schloß geschoben und der Würfel wieder freigegeben für einen weiteren Spieler.

2er-Partie: Nur ein Spieler kann diese Technologie nutzen.

- ◆ Manche Technologien bringen sofortige Boni, andere bringen spezielle Fähigkeiten, die bis zum Spielende gelten. Details: Technology Manual

Aktion - Würfelmodifizierung:

- ◆ Durch Abgabe eines Würfels mit 1 oder 2 Augen kann man 1 Marker kaufen, um bei Bedarf die Augenzahl um 1 oder 2 ändern zu können.

Aktion - 4 Engineering Cubes:

- ◆ Jederzeit im eigenen Zug kann man 4 kleine weiße Würfel zahlen, um den roten Würfel (= Bonus) zu nehmen, egal, wo er gerade liegt. Der rote Würfel wird auf die Augen eingestellt, die er kopieren soll. Kopiert werden können silberne Würfel, die noch nicht genutzt wurden. Man kann genau 1 Bonus-Würfel je Zug nutzen.

Details zu Bonus-Würfeln: Seite 15 der Spielregel

3) Produktions-Phase:

- ◆ **SPIELERREIHENFOLGE** neu ordnen.
Wer am weitesten links auf der Initiativ-Leiste steht, wird 1. usw..
Patt: Wer höher im Stapel liegt, ist im Vorteil.
- ◆ **ENGINEERING CUBES:**
Wer am weitesten links auf der Engineering-Leiste steht, wird 1. usw..
Entsprechend der Ränge erhält man einige Cubes.
Patt: Wer höher im Stapel liegt, ist im Vorteil.
- ◆ **STRAFEN:**
Die Zählleisten Initiative und Engineering haben rechts Felder (-1, -2).
Wer seinen Marker dort stehen hat, verliert je Marker 1 - 2 Punkte.
- ◆ **AKTIVE TRANSMITTER:**
Transmitter produzieren Engineering Cubes bzw. Punkte.
Transmitter, die Cubes produzieren, darf man vorrangig abhandeln.
- ◆ **KREISENDE GYRODYNES:**
Es gibt 1 - 3 Punkte, so wie das Gyrodyne anzeigt UND je Gyrodyne Punkte, wie sie in der aktuellen Technologie-Zeile anfallen.
"?" auf Gyrodyne = Wert ist von dem Feld, wo der gelbe Marker steht.
Steht der gelbe Marker zwischen Feldern, gilt Wert rechts vom Marker.
- ◆ **TECHNOLOGIEN WERTEN:**
Grüne Technologien mit den 2-Pfeil-Symbolen im Kreis bringen Punkte.
- ◆ **NEUE RUNDE VORBEREITEN:**
Ist die 8. Runde noch nicht gespielt, gilt (s. o. rechts):

⇒ Nehmt alle Transmitter aus dem Spiel, die nicht genommen wurden.
Legt 3 neue Transmitter aus.

⇒ Bei jeder Technologie, die zum ersten Mal gewählt wurde, zieht ihr den Marker auf die untere Position (ggf. das Vorhängeschloß).
Tut das auch bei Technologien mit 2 Würfel-Symbolen.

⇒ Bewegt den Zeit-Marker in die nächste Technologie-Reihe, also die Reihe weiter nach außen.



Spielende:

- ◆ **VIOLETTE TECHNOLOGIEN:** Hier gibt es Punkte.
- ◆ **ZIEL-PLÄTTCHEN** (goal tiles): Erfüllst Du ein Ziel, schaltest Du 1 Bonus frei und kannst nur danach dort weitere Boni gegen Leistungen erhalten.
Das Ziel-Plättchen zeigt auf, was jeweils zu zahlen ist.
- ◆ **PULSARE:** Erhalte 1 Punkt für jeden eigenen Pulsar ohne Gyrodyne bzw. Pulsar mit Gyrodyne "under construction".
- ◆ **GYRODYNE:** Erhalte 1 Punkt für jedes Gyrodyne-Plättchen, das noch "under construction" ist oder noch vor Dir auf dem Tisch liegt.
- ◆ **ENGINEERING CUBES:** Erhalte 1 Punkt für je 2 dieser Cubes vor Dir.
- ◆ **INITIATIV-LEISTE:** Der 1. bzw. 2. Spieler erhält 7 / 4 Punkte.
Zu zweit oder viert fallen für Platz 3 noch 2 Punkte an.
- ◆ **STATIONEN:** Gemäß der Anzahl eigener Stationen in Planeten-Systemen erhält man 2 - 50 Punkte. Jede weitere Station über 13 bringt 3 Punkte.
Erkundungs-Bonus-Plättchen mit "+1"-Icon werten hier auch als Station.

Wer in Summe die meisten Punkte erreicht, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte weiter vorn (also links) auf der Initiativ-Leiste ist im Vorteil.